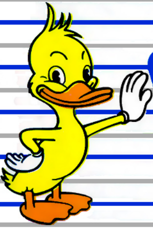
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA
PER IL TUO **Commodore**
Una pubblicazione della J.*soft* editrice

L. 1000

sped. in abb. post. Gruppo II/70



PAPER soft 33

Anno 2 - N° 33 - 30 agosto 1985

VIC-20 — **Il mostro**

VIC-20 — **Sotterranei**

C16 — **Caccia al topo**

C16 — **La miniera maledetta**

C64 — **Corona**, **Mast Copyright**

C64 — **Snake**, **Le tre vette**

Editrice J.*soft* Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [()] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi graffa si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CTRL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME	{CYN}	CTRL 4	[<7>]	C= 7
{HOME}	CLR/HOME	{PUR}	CTRL 5	[<8>]	C= 8
{SU}	SHIFT ⇑CRSR⇓	{GRN}	CTRL 6	{F1}	f1
{GIU'}	⇑CRSR⇓	{BLU}	CTRL 7	{F2}	f2
{SIN}	SHIFT ⇐CRSR⇒	{YEL}	CTRL 8	{F3}	f3
{DES}	⇐CRSR⇒	[<1>]	C= 1	{F4}	f4
{RVS}	CTRL 9	[<2>]	C= 2	{F5}	f5
{OFF}	CTRL Ø	[<3>]	C= 3	{F6}	f6
{BLK}	CTRL 1	[<4>]	C= 4	{F7}	f7
{WHT}	CTRL 2	[<5>]	C= 5	{F8}	f8
{RED}	CTRL 3	[<6>]	C= 6		

PAPER soft

VIC 20

C64

C16 - plus/4

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Tribunale di Milano n° 178
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di Stop Bug per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con Run, di digitare i listati di Papersoft Commodore senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola ":rem" seguita da un numero, detto checksum; non copiare questa parte della linea, che serve solo per tua informazione. Quando Stop Bug è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto Return dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come ? per Print).

Usando Stop Bug tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sui checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni Print dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare Stop Bug, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo Return su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che Stop Bug interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare Stop Bug prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare Stop Bug premi Run/Stop e Restore (su C64 e VIC 20) oppure Run/Stop e Reset (su C16 e Plus/4). Per riattivarlo batti:

*SYS PEEK(56)*256 per il VIC 20;*
SYS 16128 per il C16 e il PLUS/4;
SYS 40704 per il C 64.

STOP BUG per C64 e VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
    ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

VIC 20

Il mostro

joystick

In questo fantastico gioco vestirete i panni di un simpatico mostro che si trova rinchiuso in una stanza, e che deve cercare di mangiare il maggior numero possibile di pillole energetiche (le crocettine bianche), facendo però attenzione ai buchi che si formano casualmente sullo schermo. Se il povero mostro cade in un buco il gioco ha termine; si guadagnano dieci punti per ogni pillola mangiata. Per controllare il movimento del mostro è richiesto l'uso del joystick.

```
1000 REM IL MOSTRO                                    :rem   30
1010 REM PAPERSOFT                                    :rem   90
1020 REM TRAD. E ADATT. DI M.ANTICOLI                 :rem   60
1090 PRINT"{CLR}":POKE36879,42                        :rem   58
1190 POKE52,28:POKE56,28:CLR:FORI=7168TO7679:POKEI,PEEK(I
     +25600):NEXT                                     :rem  183
1200 FORC=7432TO7471:READA:POKEC,A:NEXT               :rem  153
1210 A=0:FORJ=828TO912:READX:POKEJ,X:A=A+X:NEXT:READX
                                                      :rem  131
1215 IFX<>ATHENPRINT"ERRORE NEI DATA":END             :rem   65
1220 PRINT"{YEL}{RVS} UN TASTO PER GIOCARE{OFF}":SYS828
                                                      :rem  194
1230 GETA$:IFA$=""THEN1230                            :rem  175
1240 A=PEEK(36866)AND128:SC=4*A+64*(PEEK(36869)AND112):C=
     30720                                            :rem  149
1250 SE=0:HI=0                                        :rem    5
1260 POKE36869,255                                    :rem  208
1270 M=SC+252:O=SC+66                                 :rem  161
1280 V=36878:S1=V-2:S2=V-1:CH=34                      :rem   55
1290 PRINT"{CLR}"                                     :rem   48
1300 FORI=1TO50:T=INT(RND(1)*418+O):IFPEEK(T)=33THENNEXT
                                                      :rem  188
1310 POKE+C,5:POKET,36:NEXT                           :rem  142
1320 FORD=SC+44TOSC+65:POKED+C,0:POKED,33:POKED+C+440,0:P
     OKED+440,33:NEXT                                 :rem  145
1330 FORD=SC+66TOSC+462STEP22:POKED+C,0:POKED,33:POKED+C+
     21,0:POKED+21,33:NEXT                            :rem  253
1340 Z=0                                              :rem  143
1350 REM                                              :rem  173
1360 IFPEEK(841)=0THENZ=1                             :rem  208
1370 IFPEEK(842)=0THENZ=2                             :rem  211
1380 IFPEEK(843)=0THENZ=3:CH=34                       :rem   63
1390 IFPEEK(844)=0THENZ=4:CH=35                       :rem   67
```

```
1400 IFZ=1THENM=M-22:POKEM+22,32:IFPEEK(M)=33THENM=M+22
                                                :rem  77
1410 IFZ=2THENM=M+22:POKEM-22,32:IFPEEK(M)=33THENM=M-22
                                                :rem  81
1420 IFZ=3THENM=M-1:POKEM+1,32:IFPEEK(M)=33THENM=M+1
                                                :rem 184
1430 IFZ=4THENM=M+1:POKEM-1,32:IFPEEK(M)=33THENM=M-1
                                                :rem 188
1440 IFPEEK(M)=36THENSE=SE+10                   :rem 233
1450 IFPEEK(M)=37THEN1530                       :rem 187
1460 POKEM+C,7:POKEM,CH                         :rem 133
1470 IFRND(1)>.1THEN1500                        :rem  83
1480 Y=INT(RND(1)*418+O):IFPEEK(Y)=33THEN1480   :rem 125
1490 POKEY+C,0:POKEY,37:GOSUB1600               :rem 249
1500 PRINT"{HOME}{GRN}PUNTI:{WHT}"SE:PRINT"{GRN}{HOME}"SP
     C(12)"REC.:{WHT}"HI                        :rem  33
1510 IFSE>HITHENHI=SE                           :rem  82
1520 GOTO1350                                   :rem 202
1530 POKEV,10:FORVO=15TO0STEP-.1:POKEV,VO:POKES1,230+VO:N
     EXT                                        :rem 102
1540 POKES1,0:POKES2,0:POKEV,0                  :rem  62
1550 FORL=1TO1000:NEXT                          :rem  73
1560 FORVO=15TO0STEP-.1:POKEV,VO:POKES2,253:NEXT:POKES2,0
     :POKEV,0                                   :rem 184
1570 PRINT"{HOME}{GIU'}{ 2 DES}* PREMI UN TASTO *":POKE19
     8,0                                        :rem  98
1580 GETA$:IFA$=""THEN1580                      :rem 191
1590 SE=0:PRINT"{CLR}":GOTO1260                 :rem 174
1600 POKEV,10:FORF=130TO150STEP20:POKES1,F:NEXT:POKES1,0:
     POKEV,0:RETURN                             :rem  62
1610 REM                                        :rem 172
1620 DATA254,254,254,254,254,254,254,0,24,60,86,86,255,25
     5,217,145                                  :rem 248
1630 DATA24,60,106,106,255,255,155,137,0,0,0,16,56,16,0,0
     ,0,24,60,126,126,126,60,24                 :rem 252
1640 REM                                        :rem 175
1650 DATA120,169,78,141,20,3,169,3,141,21,3,88  :rem   6
1660 DATA96,0,0,0,0,0,169,0,141,19,145,169,127,141
                                                :rem 188
1670 DATA34,145,173,17,145,41,4,141,73,3,173    :rem 165
1680 DATA17,145,41,8,141,74,3,173,17,145,41,16,141
                                                :rem 203
1690 DATA75,3,173,32,145,41,128,141,76,3,173    :rem 172
1700 DATA17,145,41,32,141,77,3,169,255,141,34,145
                                                :rem 156
1710 DATA169,128,141,19,145,76,191,234,0,0,0,0,7167
                                                :rem 254
```

Sotteranei

VIC-20

In questo gioco vesti i panni di un cavaliere rimasto intrappolato nei sottorranei di un castello incantato. Questi sotterranei sono formati da diverse stanze comunicanti tra loro, e sono popolati da un gran numero di mostri pericolosissimi. Scopo del gioco è quello di muoversi da una stanza all'altra uccidendo il maggior numero possibile di mostri. La tua situazione è indicata dai seguenti dati: la fatica, che vale inizialmente 100 e diminuisce se ti muovi o combatti; le ferite, che partono anch'esse da 100 e diminuiscono nel combattimento; il peso, che viene deciso casualmente all'inizio del gioco e determina la tua resistenza alla fatica. Usa i tasti da 1 a 9 per avanzare di altrettanti passi, i due tasti cursore per ruotare di 90 gradi verso sinistra o destra, e infine la barra spaziatrice per sfoderare la spada e combattere. La partita ha termine se fatica o ferite calano a zero; tieni presente però che puoi recuperare punti in fatica stando fermo e girando su te stesso.

```
10 REM SOTTERRANEI                                       :rem 149
20 DIMR$(4)                                              :rem  55
30 Y$="{HOME}{ 22 GIU'}":X$="{ 22 DES}"                  :rem 159
40 COLOR4,6,4:COLOR0,1:PRINTCHR$(14):SC=3072             :rem 118
50 SR=INT(RND(1)*11+10)                                  :rem   1
60 DE=INT(RND(1)*11+10):WE=75+INT(RND(1)*25)             :rem 195
70 TS=0:RO=0:FA=100:WO=100:D=1:X=3:Y=15                  :rem  36
80 FORI=0TO4:READR$(I):NEXT                              :rem 187
90 DATAO93D7L5ED5R104D7L4D2L4U2L4U9R3U4L3U6              :rem 156
100 DATAD10R5E403D991L4U9D9L8U9E406                      :rem 115
110 DATAO3D5RE5U104R4D7E4092L93U994                      :rem  99
120 DATAO6D7U7R6D8L2D5R2D8L4E404U91R6D4U4L6U1E40R2L2U6
                                                         :rem  85
130 DATAO93D9L9R6D9L1D3L1E403U993                        :rem 214
140 ONROGOTO160,170,180,190                              :rem 242
150 MX=10:MY=3:GOTO200                                   :rem  46
160 MX=4:MY=3:GOTO200                                    :rem   2
170 MX=3:MY=10:GOTO200                                   :rem  48
180 MX=10:MY=18:GOTO200                                  :rem 103
190 MX=2:MY=18:GOTO200                                   :rem  57
200 M=0:IFRND(1)>.5THENM=INT(RND(1)*3+1):MS=INT(RND(1)*10
    )+5                                                  :rem 212
210 GOSUB980:V=0:F=0:GOTO250                             :rem 168
220 GETA$:V=VAL(A$):IFV=0THEN430                         :rem 145
230 FA=FA-INT((V/200)*(100-WO)+(V/200)*WE+.5)            :rem 119
```

```
240 GOSUB890:IFM=1ANDRND(1)>.2THENF=1                    :rem 245
250 SW=0:FORI=1TOV:PRINTLEFT$(Y$,Y+1);LEFT$(X$,X)"
    { 2 SPAZI}{GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}"                  :rem 174
260 X1=X+(D=3)-(D=1):Y1=Y+(D=0)-(D=2)                    :rem 206
270 IFPEEK(SC+Y1*40+X1)<>32ORPEEK(SC+Y1*40+X1+1)<>32THENI
    =V:GOTO360                                           :rem   0
280 IFPEEK(SC+Y1*40+X1+40)<>32ORPEEK(SC+Y1*40+X1+41)<>32T
    HENI=V:GOTO360                                       :rem 196
290 X=X1:Y=Y1:IFX>0ANDX<11ANDY>0ANDY<20THEN360           :rem 151
300 RO=RO+(X=0)-(X=11)+((Y=20)-(Y=0))*2                  :rem  45
310 IFX=0THENX=10                                        :rem  13
320 IFX=11THENX=1                                        :rem  16
330 IFY=0THENY=19                                        :rem  26
340 IFY=20THENY=1                                        :rem  20
350 GOTO140                                              :rem 102
360 PRINTLEFT$(Y$,Y+1);LEFT$(X$,X)"{RED}";               :rem 154
370 OND+1GOTO380,390,400,410                             :rem 244
380 PRINT"[<D>] {GIU'}{ 2 SIN}[< 2 K>]{SU}{SIN}";:GOTO420
                                                         :rem  23
390 PRINT"{RVS}[<I>]{OFF}[<F>]{GIU'}{ 2 SIN}{RVS}[<I>]
    {OFF} {SIN}";:GOTO420                                :rem 224
400 PRINT"{RVS}[< 2 K>]{GIU'}{ 2 SIN}{OFF} [<V>]{ 2 SIN}
    ";:GOTO420                                           :rem 210
410 PRINT" [<I>]{GIU'}{ 2 SIN}[<C>][<I>]{SU}{ 2 SIN}";
                                                         :rem 183
420 IFV>0THENNEXTI                                       :rem 160
430 IFA$<>"{SIN}"ANDA$<>"{DES}"THEN490                   :rem 197
440 IFFA<100THENFA=FA+1:GOSUB890                         :rem 172
450 SW=0:D=D+(A$="{SIN}")-(A$="{DES}"):IFD<0THEND=3
                                                         :rem 139
460 IFD>3THEND=0                                         :rem 190
470 A$=""                                                :rem 129
480 V=0:GOTO360                                          :rem 107
490 IFA$<>" "THEN570                                     :rem  26
500 SW=3:FA=FA-2                                         :rem 147
510 PRINTLEFT$(Y$,Y+1);LEFT$(X$,X+1);"{YEL}";:IFD=0THENPR
    INT"[<H>]":GOTO550                                   :rem 235
520 IFD=1THENPRINT"{GIU'}[<Y>]":GOTO550                  :rem 173
530 IFD=2THENPRINT"{GIU'}{SIN}[<M>]":GOTO550             :rem  60
540 PRINT"{SIN}[<P>]"                                    :rem 182
550 X1=X:Y1=Y:X1=X1+((D=3)-(D=1))*2:Y1=Y1+((D=0)-(D=2))*2
                                                         :rem  62
560 F=1                                                  :rem  79
570 IFSW>0THENSW=SW-1:IFSW=0THENGOSUB890:A$="":GOTO360
                                                         :rem 189
580 IFM=0THEN850                                         :rem 178
590 IFMS>=SRANDRND(1)>.7THENF=1                          :rem 172
600 IFF=0THEN690                                         :rem 166
610 PRINTLEFT$(Y$,MY+1);LEFT$(X$,MX)"{ 2 SPAZI}{GIU'}
    { 2 SIN}{ 2 SPAZI}";:IFSM>0ANDMX>=XTHENPRINT"{ 2 SU}
    { 3 SIN} "                                           :rem 124
```

```
620 SM=0:DY=MY+(MY>Y)-(MY<Y):IFPEEK(SC+DY*40+MX)<>32ORPEE
    K(SC+DY*40+MX+1)<>32THEN650                     :rem 131
630 IFPEEK(SC+DY*40+MX+40)<>32ORPEEK(SC+DY*40+MX+41)<>32T
    HEN650                                          :rem 212
640 MY=DY                                           :rem  26
650 DY=MX+(MX>X+2)-(MX<X-1):IFABS(DY-X)<=1THENDY=DY+(DY>1
    )*2                                             :rem 137
660 IFPEEK(SC+MY*40+DY)<>32ORPEEK(SC+MY*40+DY+1)<>32THEN6
    90                                              :rem  26
670 IFPEEK(SC+MY*40+DY+40)<>32ORPEEK(SC+MY*40+DY+41)<>32T
    HEN690                                          :rem 222
680 MX=DY                                           :rem  29
690 PRINTLEFT$(Y$,MY+1);LEFT$(X$,MX)"{BLU}{RVS}[<B>]{OFF}
    [<F>]{GIU'}{ 2 SIN}[<C>]";:IFSW=0THEN740        :rem  12
700 IFABS(X1-MX)>1ORABS(Y1-MY)>1THEN740             :rem 117
710 SW=1:S=SR/4:S=S+(S*DE)/100:MS=MS-INT(S+.5):IFMS>0THEN
    740                                             :rem 131
720 PRINTLEFT$(Y$,MY+1);LEFT$(X$,MX)"{ 2 SPAZI}{GIU'}
    { 2 SIN} "                                      :rem  40
730 TS=TS+1:M=0:GOTO850                             :rem 133
740 IFSM>0ORRND(1)>.5ORF=0THEN810                   :rem 252
750 X2=MX:Y2=MY                                     :rem 176
760 PRINTLEFT$(Y$,MY+1);LEFT$(X$,MX);:IFMX<XTHENPRINT"
    {GIU'}{DES}{YEL}[<Y>]";:Y2=Y2+1:X2=X2+1:GOTO800
                                                    :rem 115
770 IFMX=0THEN850                                   :rem  11
780 IFPEEK(SC+MY*40+MX-1)=160THEN850                :rem 103
790 PRINT"{SIN}{SU}{YEL}[<P>]";:X2=X2-1             :rem  16
800 SM=4                                            :rem 169
810 IFSM=0THEN850                                   :rem   1
820 SM=SM-1                                         :rem 117
830 IFABS(X2-X)>1ORABS(Y2-Y)>1THEN850               :rem 227
840 SW=1:S=MS:S=S+(S*2*M)/100:WO=WO-INT(S+.5)       :rem 170
850 IFWO>0ANDFA>0THEN220                            :rem 203
860 FORI=1TO1000:NEXT:PRINT"{CLR}{ 3 GIU'}{YEL}SEI MORTO!
    ":M=0                                           :rem  15
870 GOSUB890:GOTO1130                               :rem 248
880 IFD1=3THENPRINT"{SIN}";                         :rem 236
890 PRINTLEFT$(Y$,2);LEFT$(X$,14)"{CYN}FATICA {YEL}{GIU'}
    { 7 SIN}"FA"{SIN}% "                            :rem 163
900 PRINTTAB(14)"{CYN}FERITE{GIU'}{ 6 SIN}{YEL}"WO"{SIN}%
    "                                               :rem  94
910 PRINTTAB(14)"{GIU'}{CYN}PESO{GIU'}{ 4 SIN}{YEL}"WE"
    {SIN}KG{GIU'}"                                  :rem  34
920 PRINTTAB(14)"{CYN}MOSTRI{GIU'}{ 6 SIN}UCCISI{YEL}
    {GIU'}{ 6 SIN}"TS                               :rem 249
930 PRINTLEFT$(Y$,17);LEFT$(X$,14)"{PUR}[< 8 P>]{GIU'}
    { 9 SIN}[<N>]{ 8 SPAZI}[<H>]{GIU'}{ 10 SIN}";
                                                    :rem 124
```

```
940 PRINT"[<N>]{ 8 SPAZI}[<H>]{GIU'}{ 10 SIN}[<N>]
    { 8 SPAZI}[<H>]{GIU'}{ 10 SIN}[<N>]{ 8 SPAZI}[<H>]";
                                                  :rem  41
950 PRINT"{GIU'}{ 9 SIN}[< 8 Y>]{ 4 SU}{ 7 SIN}";
                                                  :rem 135
960 IFM>0THENPRINT"{GIU'}MOSTRO{GIU'}{ 7 SIN}IN VISTA"
                                                  :rem  88
970 RETURN                                        :rem 128
980 PRINT"{CLR}{WHT}";:D1=1:FORI=1TOLEN(R$(RO))   :rem 117
990 S$=MID$(R$(RO),I,1):IFVAL(S$)>0THENFORJ=1TOVAL(S$):GO
    SUB1070:NEXT                                  :rem 216
1000 IFS$="U"THEND1=0                             :rem 174
1010 IFS$="L"THEND1=3                             :rem 169
1020 IFS$="D"THEND1=2                             :rem 161
1030 IFS$="R"THEND1=1                             :rem 175
1040 IFS$="E"THENPRINT"{OFF}";                    :rem  94
1050 IFS$="O"THENPRINT"{RVS}";                    :rem 233
1060 NEXT:PRINT"{HOME}":GOSUB890:RETURN           :rem 153
1070 PRINT" {SIN}";                               :rem 113
1080 IFD1=0THENPRINT"{SU}";                       :rem   6
1090 IFD1=1THENPRINT"{DES}";                      :rem 148
1100 IFD1=2THENPRINT"{GIU'}";                     :rem 129
1110 IFD1=3THENPRINT"{SIN}";                      :rem  15
1120 RETURN                                       :rem 164
1130 PRINTLEFT$(Y$,20);LEFT$(X$,16)"FINE"         :rem  77
1140 PRINT"{ 2 GIU'}GIOCHI ANCORA (S/N)?"         :rem 128
1150 POKE239,0:GETKEYA$                           :rem  88
1160 IFA$="N"THENSCNCLR:END                       :rem 144
1170 IFA$="S"THENRUN                              :rem 181
1180 GOTO1150                                     :rem 202
```

C16-plus/4

Caccia al topo

joystick opz.

Sei un topolino che ha la sventura di trovarsi in un labirinto in compagnia di un pericolosissimo gatto, che si trova tra te e l'uscita. Scopo del gioco è riuscire a scappare senza cadere nelle grinfie del felino. Per muoverti usa i tasti S, X, D e E oppure il joystick in porta n. 2.

```
10 S=3072:C=-1024                                 :rem 107
20 COLOR4,10,2:COLOR0,2                           :rem  71
```

```
30 P=INT(RND(1)*960)+3094:OP=P:E=S+82                :rem  96
40 GOSUB460                                          :rem 126
50 DIMA(3)                                           :rem   4
60 A(0)=2:A(1)=-80:A(2)=-2:A(3)=80                   :rem 164
70 WL=160:HL=32:A=S+82                               :rem 238
80 PRINT"{CLR}{RVS}[<2>][< 39 +>] ";                 :rem 248
90 FORI=1TO23                                        :rem  15
100 PRINT"[<+>][<7>]{ 37 SPAZI}[<2>][<+>] ";         :rem  24
110 NEXT                                             :rem 209
120 PRINT"[< 39 +>]{OFF}";:POKE4071,160:POKE4071+C,41
                                                     :rem 167
130 POKEA,4                                          :rem 100
140 J=INT(RND(1)*4):X=J                              :rem  53
150 B=A+A(J):IFPEEK(B)=WLTHENPOKEB,J:POKEA+A(J)/2,HL:A=B:
    GOTO140                                          :rem 168
160 J=(J+1)*-(J<3):IFJ<>XTHEN150                     :rem  32
170 J=PEEK(A):POKEA,HL:IFJ<4THENA=A-A(J):GOTO140:rem 194
180 P=INT(RND(1)*960)+S:OP=P:IFPEEK(P)<>32THEN180
                                                     :rem 171
190 POKEA,81:POKEA+C,0:J=2                           :rem   6
200 FORK=1TO2                                        :rem   7
210 B=A+A(J)/2:IFPEEK(B)=HLTHENPOKEB,81:POKEB+C,0:POKEA,H
    L:A=B:J=J+2+4*(J>1)                              :rem  22
220 J=J-1-4*(J=0)                                    :rem  86
230 IFB=PTHEN380                                     :rem 189
240 NEXT                                             :rem 213
250 D=PEEK(2038):JY=JOY(2)                           :rem 234
260 IFD=23ORJY=5THENP=P+40                           :rem  94
270 IFD=13ORJY=7THENP=P-1                            :rem  47
280 IFD=18ORJY=3THENP=P+1                            :rem  47
290 IFD=14ORJY=1THENP=P-40                           :rem  95
300 IFA=PTHEN380                                     :rem 186
310 IFP=ETHEN410                                     :rem 185
320 IFPEEK(P)=160THENP=OP:GOTO360                    :rem  37
330 POKEP,42:POKEP+C,2:IFD<>64ORJS<>0THENPOKEOP,32
                                                     :rem 147
340 FORK=1TO10:NEXT                                  :rem 180
350 OP=P                                             :rem 196
360 POKEE,21                                         :rem 156
370 GOTO200                                          :rem 101
380 PRINT"{CLR}{GIU'}[<7>] IL GATTO TI HA CATTURATO E TI
    HA"                                              :rem   6
390 PRINT" MANGIATO..."                              :rem  71
400 GOTO420                                          :rem  99
410 PRINT"{CLR}{GIU'}[<7>] SEI RIUSCITO A FUGGIRE SANO E
    SALVO..."                                        :rem 198
420 PRINT"{ 3 GIU'} GIOCHI ANCORA (S/N)?":POKE239,0
                                                     :rem 196
430 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN430                 :rem  37
440 IFA$="S"THENRUN                                  :rem 132
450 SCNCLR:END                                       :rem 111
```

```
460 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{ 12 SPAZI}{RVS}{RED} CACCIA AL T
    OPO [<7>]{ 4 GIU'}"                              :rem 143
470 PRINT"{ 3 SPAZI}TU SEI IL TOPO (*) E APPARI IN UN"
                                                     :rem 132
480 PRINT"{ 3 SPAZI}PUNTO QUALSIASI DEL LABIRINTO. DEVI"
                                                     :rem 126
490 PRINT"{ 3 SPAZI}RAGGIUNGERE L'USCITA (U), MA STAI"
                                                     :rem 107
500 PRINT"{ 3 SPAZI}ATTENTO AL GATTO (Q), PERCHE' SE TI"
                                                     :rem 242
510 PRINT"{ 3 SPAZI}RAGGIUNGE FARAI UNA BRUTTA FINE!
    {GIU'}"                                          :rem 109
520 PRINT"{ 3 SPAZI}PER MUOVERTI USA I TASTI {RVS}S{OFF}-
    {RVS}X{OFF}-{RVS}D{OFF}-{RVS}E{OFF}"             :rem 204
530 PRINT"{ 3 SPAZI}OPPURE IL JOYSTICK IN PORTA N.2"
                                                     :rem  20
540 PRINT"{ 4 GIU'}{BLK}{ 8 SPAZI}PREMI {RVS}RETURN{OFF}
    PER GIOCARE"                                     :rem  32
550 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN550                      :rem   6
560 RETURN                                           :rem 123
```

C16-plus/4

La miniera maledetta

joystick opz.

Questo gioco è ispirato ad una antica leggenda popolare dell'Arizona, che narra della scomparsa di un vecchio cercatore d'oro olandese e del suo tesoro presso le Montagne Incantate. Nella prima schermata devi raccogliere le pepite d'oro sparse qua e là, rappresentanti indizi sul tesoro nascosto. Ma il tuo compito è reso più difficoltoso dalla presenza dei fantasmi dei vecchi cercatori d'oro, che ti inseguono e cercano di ucciderti.

Quando sei riuscito a trovare il tesoro (ricordati di "catturare" indizi!) passi al secondo schermo che rappresenta la grotta del tesoro, protetto dal fantasma del vecchio cercatore olandese, che cerca di catturarti; se riesci a scampare e a raggiungere l'oro, il tuo punteggio viene moltiplicato per 10.
Per questo gioco è previsto l'uso del joystick in porta 1, oppure dei tasti cursore.

```
100 REM LA MINIERA MALEDETTA                         :rem 152
110 VOL8:GOSUB650                                    :rem  16
120 SR=0:GL=4068                                     :rem 129
```

```
130 PRINT"{HOME}{ 14 DES}PUNTI:"SR                  :rem 125
140 JY=JOY(1):K=PEEK(2038):AL=L                     :rem  62
150 POKEL,32:IFJY=1ORJY=2ORJY=8ORK=43THENAL=AL-40
                                                    :rem 143
160 IFJY=5ORJY=6ORJY=4ORK=40THENAL=AL+40            :rem  73
170 IFJY=7ORJY=8ORJY=6ORK=48THENAL=AL-1             :rem  39
180 IFJY=3ORJY=2ORJY=4ORK=51THENAL=AL+1             :rem  20
190 IFPEEK(AL)<>160THENL=AL                         :rem 130
200 IFPEEK(L)=GTHEN380                              :rem  49
210 IFPEEK(L)=46THENSR=SR+1                         :rem 157
220 IFPEEK(L)=CLTHENPRINT"{HOME}"TAB(9)"HAI TROVATO LA ST
    ANZA":FORT=1TO2000:NEXTT                        :rem 221
230 IFPEEK(L)=CLTHENSR=SR+100:PRINT"{HOME}"TAB(9)"
    { 21 SPAZI}"                                    :rem 231
240 IFL=RLTHEN470                                   :rem  22
250 IFL=GLTHEN570                                   :rem  13
260 POKEL,I:LY=INT((L-S)/40):LX=L-S-LY*40           :rem 215
270 NG=3:IFRL=4068THENNG=1                          :rem  70
280 FORX=1TONG:M=G(X):POKEM,32                      :rem 122
290 GY=INT((M-S)/40):GX=M-S-GY*40                   :rem 163
300 IFGX<LXAND(PEEK(M+1)<50ORPEEK(M+1)=I)THENM=M+1
                                                    :rem  45
310 IFGX>LXAND(PEEK(M-1)<50ORPEEK(M-1)=I)THENM=M-1
                                                    :rem  54
320 IFGY>LYAND(PEEK(M-40)<50ORPEEK(M-40)=I)THENM=M-40
                                                    :rem 210
330 IFGY<LYAND(PEEK(M+40)<50ORPEEK(M+40)=I)THENM=M+40
                                                    :rem 203
340 G(X)=M:POKEM,G:IFG=65THENG=88:GOTO360           :rem  33
350 IFG=88THENG=65                                  :rem  57
360 IFM=LTHEN380                                    :rem 200
370 NEXTX:GOTO130                                   :rem  56
380 COLOR4,3:FORX=0TO119:F=200                      :rem  32
390 IFINT(X/10)/2=INT(INT(X/10)/2)THENCOLOR4,3:COLOR0,3
                                                    :rem  55
400 IFINT(X/10)/2<>INT(INT(X/10)/2)THENCOLOR4,15:COLOR0,2
                                                    :rem 158
410 SOUND1,F+X*6,3:NEXTX                            :rem 212
420 FORX=1TO2000:NEXTX                              :rem 121
430 PRINT"{CLR}":PRINT:PRINT                        :rem 137
440 PRINT"HAI PERSO!":PRINT"IL MIO FANTASMA TI HA CATTURA
    TO!"                                            :rem 179
450 PRINT:PRINT"HA HA HA HA HA!"                    :rem 255
460 GOTO620                                         :rem 107
470 PRINT"{CLR}":PRINT"{BLK} {RVS}{ 18 SPAZI}"      :rem 172
480 FORX=1TO12:PRINT" {RVS} ";TAB(18);"{RVS} ":NEXTX
                                                    :rem 154
490 PRINT"{BLK} {RVS}{ 18 SPAZI}"                   :rem  16
500 S=3154:B=160:BX=49                              :rem 192
510 FORX=0TOBX:POKES+40*INT(RND(8)*12)+INT(RND(8)*17),B:N
    EXTX                                            :rem 207
```

```
520 GL=S+40*INT(RND(8)*12)+INT(RND(8)*17):POKEGL,164
                                                    :rem 210
530 G=88:FORX=1TO3:G(X)=3561:NEXTX:L=S+8            :rem 201
540 FORX=1TO3:POKEG(X),G:NEXTX:POKEL,I              :rem 227
550 RL=4068                                         :rem  71
560 FORT=1TO2500:NEXTT:GOTO130                      :rem 130
570 FORX=1TO2000:NEXTX                              :rem 127
580 PRINT"{CLR}":PRINT:PRINT                        :rem 143
590 PRINT"HAI TROVATO IL TESORO!":PRINT:PRINT       :rem 144
600 PRINT"PUNTEGGIO FINALE:"SR*10                   :rem  50
610 PRINT:PRINT                                     :rem 235
620 POKE239,0:PRINTTAB(13)"{ 2 GIU'}GIOCHI ANCORA?":GETKE
    YQ$                                             :rem 152
630 IFQ$="S"THEN110                                 :rem  50
640 SCNCLR:END                                      :rem 112
650 PRINT"{CLR}{BLK}":COLOR0,2                      :rem 214
660 PRINT"{ 9 SPAZI}{RVS} LA MINIERA MALEDETTA {OFF}":PRI
    NT                                              :rem 251
670 PRINT"TEMPO FA, SULLE MONTAGNE INCANTATE"       :rem  27
680 PRINT"DELL'ARIZONA, L'ORO DEL VECCHIO OLANDESE"
                                                    :rem 123
690 PRINT"ERA STATO SEPOLTO IN UNA GROTTA.":PRINT
                                                    :rem  58
700 PRINT"CERCA LE GROTTE MA FAI ATTENZIONE AI"     :rem  21
710 PRINT"FANTASMI (X).":PRINT                      :rem 218
720 PRINT"RACCOGLI LE PEPITE E I MISTERIOSI"        :rem 156
730 PRINT"INDIZI ({RVS}?{OFF}) CHE TI AIUTERANNO":PRINT"A
     TROVARE LA STRADA."                            :rem 178
740 PRINT:PRINT:PRINT"USA IL JOYSTICK N.1 O I TASTI CURSO
    RE."                                            :rem   3
750 PRINT:PRINT"IMPOSTA L'INIZIALE DEL TUO NOME."
                                                    :rem  67
760 GETKEYI$                                        :rem 211
770 IFASC(I$)<65ORASC(I$)>90THEN760                 :rem  18
780 PRINT"{CLR}":PRINT"{BLK} {RVS}{ 37 SPAZI}"      :rem 176
790 FORX=1TO19:PRINT" {RVS} ";TAB(37);"{RVS} ":NEXTX
                                                    :rem 166
800 PRINT" {RVS}{ 37 SPAZI}"                        :rem 123
810 S=3154:B=160:G=146:CL=191:I=ASC(I$)-64          :rem  44
820 BX=249:C=99                                     :rem  60
830 FORX=0TOBX:POKES+40*INT(RND(8)*19)+INT(RND(8)*35),B:N
    EXTX                                            :rem 219
840 FORX=0TOC:POKES+40*INT(RND(8)*19)+INT(RND(8)*35),46:N
    EXTX                                            :rem 173
850 FORX=0TO3:RL=S+40*INT(RND(8)*19)+INT(RND(8)*35):POKER
    L,CL:NEXTX                                      :rem 118
860 G=88:G(1)=3476:G(2)=3506:G(3)=3812:L=S+18       :rem 111
870 FORX=1TO3:POKEG(X),G:NEXTX:POKEL,I              :rem 233
880 RETURN                                          :rem 128
```

Corona

C64

Giocate a dadi col vostro C64, che tiene il Banco. Dovete scommettere su un numero da 1 a 6, dopo di che vengono lanciati tre dadi. Disponete inizialmente di 500.000 lire; la puntata deve essere di almeno 1000 lire e non deve ovviamente superare il capitale in vostro possesso. Se il vostro numero esce una, due o tre volte vincete rispettivamente il doppio, il triplo o il quadruplo della posta. Il gioco termina se restate senza soldi oppure se riuscite ad accumulare almeno 5 milioni, sbancando il computer. Il programma fornisce le istruzioni necessarie allo svolgimento della partita.

```
10 :                                                  :rem 155
30 REM******      C O R O N A      ******             :rem   1
40 REM******           BY          ******             :rem 219
50 REM******  MAURIZIO VIGNAZZI    ******             :rem  35
90 :                                                  :rem 163
100 REM * INIZIALIZZAZIONE COSTANTI *                 :rem   1
105 CB=53280:CS=53281                                 :rem 106
110 X=54296:Y=54272                                   :rem   5
115 RR=INT(RND(0)*15+1)                               :rem   5
120 DIMD(3)                                           :rem  53
125 POKE788,52:REM*DISABILITA RUN/STOP*               :rem 179
130 OPEN1,0:POKECB,13:POKECS,9                        :rem  53
135 PRINTCHR$(147)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(29
    )CHR$(29)CHR$(158);                               :rem 164
140 PRINT"QUAL'E' IL TUO NOME : ";:INPUT#1,O$         :rem  26
145 POKECB,5:POKECS,2                                 :rem  12
150 REM * ISTRUZIONI *                                :rem 238
155 PRINTCHR$(147)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(29
    )CHR$(29);                                        :rem 182
160 PRINT"{ 2 SPAZI}CONOSCI IL GIOCO 'CORONA' ?":PRINTCHR
    $(17);                                            :rem 135
165 FORI=1TO17:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINT"(S/N)        :rem 135
170 GETA$:IFA$=""THEN170                              :rem  83
175 IFA$="S"THEN285                                   :rem  51
180 IFA$<>"N"THEN170                                  :rem  96
185 PRINTCHR$(14)                                     :rem 226
190 PRINTCHR$(147)CHR$(18)CHR$(17)CHR$(17);:FORI=1TO13:PR
    INTCHR$(29);:NEXT                                 :rem 150
195 PRINTCHR$(32)CHR$(195)CHR$(32)CHR$(207)CHR$(32)CHR$(2
    10)CHR$(32);                                      :rem   4
200 PRINTCHR$(207)CHR$(32)CHR$(206)CHR$(32)CHR$(193)CHR$(
    32)CHR$(146)                                      :rem 245
```

```
205 PRINTCHR$(5)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(201)"L GIOCO CONSIST
    E NELLO SVUOTARE LE"                          :rem 241
210 PRINTCHR$(17);:PRINT"CASSE DEL BANCO, PUNTANDO UN NUM
    ERO A"                                        :rem  22
215 PRINTCHR$(17);:PRINT"PIACERE TRA 1-6 ED ATTENDERE IL
    RESPONSO"                                     :rem 204
220 PRINT"DEI DADI."                              :rem 119
225 PRINTCHR$(17);:PRINT"1 "CHR$(206)"UMERO VINCE"CHR$(32
    )CHR$(196);                                   :rem 102
230 PRINTCHR$(213)CHR$(197)CHR$(32)"VOLTE LA POSTA"
                                                  :rem 150
235 PRINTCHR$(17);:PRINT"2 "CHR$(206)"UMERI VINCONO"CHR$(
    32)CHR$(212);                                 :rem 254
240 PRINTCHR$(210)CHR$(197)CHR$(32)"VOLTE LA POSTA"
                                                  :rem 148
245 PRINTCHR$(17);:PRINT"3 "CHR$(206)"UMERI VINCONO"CHR$(
    32)CHR$(209);                                 :rem   6
250 PRINTCHR$(213)CHR$(193)CHR$(212)CHR$(212)CHR$(210)CHR
    $(207)CHR$(32);                               :rem 139
255 PRINT"VOLTE LA POSTA"                         :rem  11
260 PRINTCHR$(18)CHR$(158)CHR$(17)CHR$(17);:FORI=1TO12:PR
    INTCHR$(29);:NEXT                             :rem 149
265 PRINTCHR$(32)CHR$(194)"UONA"CHR$(32)CHR$(198)"ORTUNA!
    "CHR$(146)                                    :rem  30
270 PRINTCHR$(18)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(29)CHR$(29)CHR$(29)
    CHR$(29)CHR$(2);                              :rem  11
275 PRINT" PREMI UN TASTO PER INIZIARE "CHR$(146)CHR$(154
    )                                             :rem  53
280 GETA$:IFA$=""THEN280                          :rem  87
285 REM * INIZIO GIOCO *                          :rem  26
290 PRINTCHR$(147):POKECB,0:POKECS,11:PRINTCHR$(142):CD=5
    00000                                         :rem 192
295 PRINTCHR$(19)CHR$(158)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(29
    );                                            :rem   2
300 PRINT"CAPITALE A DISPOSIZIONE:"CHR$(154)CD    :rem  53
305 PRINTCHR$(19)CHR$(158)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17
    )CHR$(29)CHR$(29);                            :rem 110
310 PRINT"VALORE DELLA PUNTATA...: "CHR$(154);:FORI=1TO12
    :PRINTCHR$(32);:NEXT                          :rem 168
315 FORI=1TO12:PRINTCHR$(157);:NEXT               :rem 167
320 P$="":CT=0:FORI=1TO(LEN(STR$(CD))-1)          :rem  23
325 GETV$:IFV$=""THEN325                          :rem 129
330 IFV$=CHR$(13)THEN350                          :rem  89
335 IFV$<CHR$(48)ORV$>CHR$(57)THEN370             :rem 126
340 PRINTV$;:P$=P$+V$                             :rem 221
345 NEXTI                                         :rem  36
350 IFCT=1THEN305                                 :rem 243
355 P=VAL(P$)                                     :rem 210
360 IFP<1000ORP>CDTHEN305                         :rem 242
365 GOTO400                                       :rem 107
370 REM * MESSAGGIO DI ERRORE *                   :rem 205
```

```
375 CT=1:PRINTCHR$(19);                                   :rem  98
378 FORI=1TO15:PRINTCHR$(17);:NEXT:FORI=1TO10:PRINTCHR$(2
    9);:NEXT                                              :rem 146
380 PRINT"SOLO VALORI NUMERICI!"                          :rem 243
385 FORR=1TO1000:NEXTR                                    :rem 118
390 PRINTCHR$(19);:FORI=1TO15:PRINTCHR$(17);:NEXT:FORI=1T
    O10:PRINTCHR$(29);:NEXT                               :rem  74
395 FORI=1TO21:PRINTCHR$(32);:NEXT:GOTO305                :rem 130
400 PRINTCHR$(19)CHR$(158);:FORI=1TO6:PRINTCHR$(17);:NEXT
    :PRINTCHR$(29)CHR$(29);                               :rem 106
405 PRINT"NUMERO PUNTATO (1-6)...:"CHR$(32)CHR$(32)CHR$(3
    2)CHR$(32)CHR$(154);                                  :rem  23
410 FORI=1TO5:PRINTCHR$(32);                              :rem 196
415 FORI=1TO5:PRINTCHR$(157);:NEXT                        :rem 122
420 GETN$:IFN$=""THEN420                                  :rem 105
425 IFN$<CHR$(49)ORN$>CHR$(54)THEN450                     :rem 107
430 N=VAL(N$)                                             :rem 200
435 IFN<1ORN>6THEN400                                     :rem  12
440 PRINTN:GOTO475                                        :rem 134
445 REM * MESSAGGIO DI ERRORE *                           :rem 208
450 PRINTCHR$(19);:FORI=1TO15:PRINTCHR$(17);:NEXT:FORI=1T
    O10:PRINTCHR$(29);:NEXT                               :rem  71
455 PRINT"VALORE FUORI CAMPO!"                            :rem  78
460 FORR=1TO1000:NEXTR                                    :rem 112
465 PRINTCHR$(19);:FORI=1TO15:PRINTCHR$(17);:NEXT:FORI=1T
    O10:PRINTCHR$(29);:NEXT                               :rem  77
470 FORI=1TO19:PRINTCHR$(32);:NEXT:GOTO400                :rem 127
475 REM * LANCIO DEI DADI *                               :rem 114
480 FORL=1TO3:D(L)=INT(1+6*RND(0))                        :rem 200
485 NEXTL                                                 :rem  44
490 C=0                                                   :rem  77
495 IFD(1)<>NTHEN505                                      :rem 136
500 C=C+1                                                 :rem 180
505 IFD(2)<>NTHEN515                                      :rem 130
510 C=C+1                                                 :rem 181
515 IFD(3)<>NTHEN525                                      :rem 133
520 C=C+1                                                 :rem 182
525 PRINTCHR$(30)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(29)"RISULTATI USCIT
    I.......:"CHR$(154);                                  :rem 139
530 PRINTD(1);D(2);D(3)                                   :rem 240
535 REM * DISEGNO DEI DADI *                              :rem 194
540 PRINTTAB(6)CHR$(5)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(32)CHR
    $(32);                                                :rem 226
545 PRINTCHR$(176)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(174);
                                                          :rem 135
548 FORI=1TO5:PRINTCHR$(32);:NEXT                         :rem  73
550 PRINTCHR$(176)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(174);
                                                          :rem 131
553 FORI=1TO5:PRINTCHR$(32);:NEXT                         :rem  69
555 PRINTCHR$(176)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(174)
                                                          :rem  77
```

```
560 PRINTTAB(6)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)C
    HR$(32)CHR$(125);                                :rem  40
565 FORI=1TO5:PRINTCHR$(32);:NEXT                    :rem  72
568 PRINTCHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125);
                                                     :rem 100
570 FORI=1TO5:PRINTCHR$(32);:NEXT                    :rem  68
573 PRINTCHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125)
                                                     :rem  37
575 PRINTTAB(6)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)C
    HR$(32)CHR$(125);                                :rem  46
580 FORI=1TO5:PRINTCHR$(32);:NEXT                    :rem  69
583 PRINTCHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125);
                                                     :rem  97
585 FORI=1TO5:PRINTCHR$(32);:NEXT                    :rem  74
588 PRINTCHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125)
                                                     :rem  43
590 PRINTTAB(6)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)C
    HR$(32)CHR$(125);                                :rem  43
595 FORI=1TO5:PRINTCHR$(32);:NEXT                    :rem  75
598 PRINTCHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125);
                                                     :rem 103
600 FORI=1TO5:PRINTCHR$(32);:NEXT                    :rem  62
603 PRINTCHR$(125)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(125)
                                                     :rem  31
605 PRINTTAB(6)CHR$(32)CHR$(32)CHR$(173)CHR$(96)CHR$(96)C
    HR$(96)CHR$(189);                                :rem  83
610 FORI=1TO5:PRINTCHR$(32);:NEXT                    :rem  63
613 PRINTCHR$(173)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(189);
                                                     :rem 134
615 FORI=1TO5:PRINTCHR$(32);:NEXT                    :rem  68
618 PRINTCHR$(173)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(96)CHR$(189)
                                                     :rem  80
620 FORK=1TO3                                        :rem  14
625 IFD(K)=1ORD(K)=3ORD(K)=5THENPOKE1584+10*K,42:rem  33
630 NEXTK                                            :rem  35
635 FORK=1TO3                                        :rem  20
640 IFD(K)<>1THENPOKE1544+10*K+1,42:POKE1624+10*K-1,42
                                                     :rem 246
645 NEXTK                                            :rem  41
650 FORK=1TO3                                        :rem  17
655 IFD(K)=4ORD(K)=5ORD(K)=6THENPOKE1544+10*K-1,42:POKE16
    24+10*K+1,42                                     :rem 169
660 NEXTK                                            :rem  38
665 FORK=1TO3                                        :rem  23
670 IFD(K)=6THENPOKE1584+10*K+1,42:POKE1584+10*K-1,42
                                                     :rem 202
675 NEXTK                                            :rem  44
680 REM * CONTROLLO RISULTATI *                      :rem  83
685 IFC<>0THEN765                                    :rem 240
690 PRINTCHR$(144)CHR$(17)CHR$(17);:FORI=1TO8:PRINTCHR$(2
    9);:NEXT                                         :rem 177
```

```
695 PRINT"HAI PERSO "CHR$(154);P;"LIRE"             :rem 242
700 POKEX,15                                        :rem 176
705 POKEY+6,240:POKEY+1,4:POKEY+5,0:POKEY+4,33      :rem 246
710 FORL=1024TO512STEP-4                            :rem 167
715 POKEY+1,L/256:POKEY,LAND255                     :rem 110
720 NEXTL                                           :rem  36
725 POKEY+4,0:POKEX,0                               :rem 254
730 FORR=1TO1000:NEXTR                              :rem 112
735 AT=CD-P                                         :rem 117
740 PRINTCHR$(147)CHR$(158)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(2
    9);                                             :rem  47
745 PRINT"CAPITALE ATTUALE.......:"CHR$(154);AT;"LIRE"
                                                    :rem 167
750 IFAT<1000THEN905                                :rem 138
755 CD=AT                                           :rem 250
760 GOTO305                                         :rem 110
765 VI=P*(C+1)                                      :rem 232
770 PRINTCHR$(5)CHR$(17)CHR$(17);:FORI=1TO9:PRINTCHR$(29)
    ;:NEXT                                          :rem  77
775 PRINT"HAI VINTO "CHR$(154);VI;"LIRE"            :rem  71
780 PP=1000:QQ=2↑(1/12):POKEX,15                    :rem  77
785 POKEY+6,0:POKEY+5,8                             :rem 111
790 FORJ=0TO4                                       :rem  21
795 FORU=0TO11                                      :rem  83
800 IFU=1ORU=3ORU=6ORU=8ORU=10THEN815               :rem 133
805 POKEY+1,PP/256:POKEY,PPAND255                   :rem  22
810 POKEY+4,0:POKEY+4,33:FORH=1TO50:NEXTH           :rem  47
815 PP=PP*QQ                                        :rem 231
820 IFJ=4THEN830                                    :rem 174
825 NEXTU,J                                         :rem 169
830 FORH=1TO200:NEXTH                               :rem  46
835 POKEY+4,0:POKEX,0                               :rem   0
840 REM * COLORA NUMERI VINCENTI *                  :rem 196
845 FORF=1TO10                                      :rem  64
850 FORG=7TO14STEP7                                 :rem 186
855 FORK=1TO3                                       :rem  24
860 IFD(K)<>NTHEN865                                :rem 167
863 FORH=1TO3:POKE55814+10*K+H,G:POKE55854+10*K+H,G:POKE5
    5894+10*K+H,G:NEXTH                             :rem 230
865 NEXTK,G,F                                       :rem  18
870 FORR=1TO1000:NEXTR                              :rem 117
875 CA=CD+VI                                        :rem 182
880 PRINTCHR$(147)CHR$(158)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(2
    9);                                             :rem  52
885 PRINT"CAPITALE ATTUALE.......:"CHR$(154);CA;"LIRE"
                                                    :rem 155
890 CD=CA                                           :rem 233
895 IFCD>=5000000THEN980                            :rem  92
900 GOTO305                                         :rem 106
905 REM * FINE GIOCO *                              :rem 105
```

```
910 PRINTCHR$(144)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(29)CHR$(29
    )CHR$(29);                                   :rem 178
915 PRINT"HAI PERSO TUTTO. SEI AL..."CHR$(30)"VERDE"CHR$(
    154)                                         :rem 236
920 PRINTCHR$(18);:FORI=1TO6:PRINTCHR$(17);:NEXT:FORI=1TO
    9:PRINTCHR$(29);:NEXT                        :rem 240
925 PRINTCHR$(32)"VUOI GIOCARE ANCORA ?"CHR$(32)CHR$(146)
                                                 :rem 252
930 PRINTCHR$(17);:FORI=1TO17:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINT"(
    S/N)"                                        :rem 101
935 POKE49152,238:POKE49153,32:POKE49154,208:POKE49155,96
                                                 :rem 224
940 FORI=1TO300:SYS49152:NEXT:POKECB,RR          :rem 230
945 GETA$:IFA$=""THEN945                         :rem 103
950 IFA$="S"THEN285                              :rem 52
955 IFA$<>"N"THEN945                             :rem 116
960 PRINTCHR$(147)CHR$(19)CHR$(18);:FORI=1TO10:PRINTCHR$(
    17);:NEXT                                    :rem 221
965 FORI=1TO9:PRINTCHR$(29);:NEXT                :rem 86
970 PRINT" C I A O !{ 3 SPAZI}"CHR$(146)CHR$(18);O$;CHR$(
    146)                                         :rem 44
975 FORR=1TO1500:NEXTR:POKECB,14:POKECS,6:CLR:PRINTCHR$(1
    47):END                                      :rem 65
980 REM * BANCAROTTA *                           :rem 184
985 POKECB,12:POKECS,7                           :rem 75
990 PRINTCHR$(147)CHR$(144)CHR$(18);:FORI=1TO5:PRINTCHR$(
    17);:NEXT                                    :rem 227
995 FORI=1TO6:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINT"HAI FATTO SALTARE
     IL BANCO"                                   :rem 181
1000 PRINTCHR$(17)CHR$(17);                      :rem 253
1003 FORI=1TO9:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINT"ABBIAMO LE CASSE
      VUOTE"                                     :rem 255
1005 PRINTCHR$(17)CHR$(17)CHR$(17);              :rem 188
1008 FORI=1TO10:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINT"DOBBIAMO RITIRA
     RCI."                                       :rem 194
1010 PRINTCHR$(17)CHR$(17)CHR$(17);              :rem 184
1013 FORI=1TO5:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINT"VINCITA TOTALE :
     ";CD;"LIRE"                                 :rem 252
1015 FORI=1TO3:PRINTCHR$(17);:NEXT:FORI=1TO14:PRINTCHR$(2
     9);:NEXT                                    :rem 136
1020 PRINT"ADDIO!{ 2 SPAZI}"CHR$(18);O$;CHR$(146)CHR$(154
     )                                           :rem 147
1025 FORR=1TO5000:NEXTR:POKECB,14:POKECS,6:CLR:PRINTCHR$(
     147):END                                    :rem 99
```

Mast Copyright

Se scrivete software per il C64, sicuramente avete desiderato qualche volta che un vostro programma non sia listabile da altre persone. Mast Copyright è in grado di risolvere questo problema: protegge contro occhi indiscreti qualsiasi programma Basic registrato su nastro o disco.
Come funziona? Innanzitutto digitate e salvate (prima di farlo girare!) Mast Copyright. Appena avete dato il RUN, vi viene chiesto il nome del programma da proteggere; dovete poi selezionare nastro o disco, digitando 1 oppure 8. Appare quindi il messaggio "L PER LOAD": a questo punto inserite nel registratore o nel disk drive il supporto magnetico contenente il programma; fatto ciò, premete L per effettuare il caricamento. Successivamente compare la scritta "S PER SAVE"; inserite quindi la cassetta o il disco sul quale volete registrare il programma protetto e premete S. A procedura terminata Mast Copyright provvede a resettare la memoria del computer, per cui se usate il registratore ricordatevi di premere il tasto STOP. Per verificare che tutto sia andato bene, caricate il programma protetto e battete LIST; l'unico risultato deve essere la linea

1 SYS (2218)

Se battete RUN, il programma viene eseguito normalmente, a parte il fatto che viene disabilitato il RUN/STOP-RESTORE. A questo punto non si protranno più eseguire neanche i comandi LIST e SAVE. L'unico inconveniente è che viene disattivata anche la funzione TIME (TI, TI$), per cui non è possibile proteggere programmi che ne facciano uso.
Mast Copyright agisce aggiungendo una routine in linguaggio macchina, posta all'inizio della RAM Basic, al programma da proteggere, che viene quindi rilocato spostandolo "in avanti". La routine ed il programma vengono fusi in un blocco unico, che costituisce la versione protetta, la quale viene salvata aggiungendo il suffisso (C) al nome originale.

```
10 REM --------"MAST COPYRIGHT"--------           :rem  71
20 DATA 28,8,1,0,158,40,50,50,49,56,41,32,32,32 :rem 243
30 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,0,58:rem  18
40 DATA 8,2,0,143,32,34,20,20,20,20,20,20,20,20 :rem 200
50 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
                                                  :rem  23
60 DATA 0,89,8,3,0,143,32,34,20,20,20,20,20,20  :rem 168
70 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
                                                  :rem  25
```

```
80 DATA 20,20,20,0,0,0,4,0,143,32,34,65,65,65   :rem 125
90 DATA 234,234,234,234,169,126,141,89,8,169,8,141,90,8
                                                 :rem 170
100 DATA 173,48,3,76,136,8,65,65,65,65,65,34,0,163
                                                 :rem 168
110 DATA 8,5,0,143,32,34,65,65,234,234,234,141,50,3
                                                 :rem 184
120 DATA 173,49,3,141,51,3,169,225,141,40,3,173,166,8
                                                 :rem  41
130 DATA 141,7,3,96,65,65,34,0,200,8,6,0,153,32 :rem 244
140 DATA 34,76,102,8,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
                                                 :rem 124
150 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
                                                 :rem 114
160 DATA 147,34,0,211,8,7,0,158,54,52,55,51,56,0:rem  44
170 DATA 0,0,0,75,0,140,13,160,0,0,75,0         :rem  78
180 POKE53281,0:POKE53280,5                      :rem 243
190 POKE646,5:PRINT"{CLR}{RVS}SOFT - -PROGRAMMA
    { 2 SPAZI}DI{ 2 SPAZI}COPERTURA- - SOFT"     :rem 142
200 PRINT"QUESTA UTILITY PERMETTE DI PROTEGGERE":rem  81
205 PRINT"QUALSIASI PROGRAMMA SCRITTO IN BASIC,":rem   7
210 PRINT"RENDENDOLO NON PIU' LISTABILE.":PRINT :rem 220
220 PRINT"IL PROGRAMMA PROVVEDE ANCHE AD EFFET-":rem 134
230 PRINT"TUARE LA DISABILITAZIONE DELLA FUNZIONE"
                                                 :rem 159
240 PRINT"RUN/STOP-RESTORE.":PRINT               :rem  23
250 PRINT"IL PROGRAMMA PROTETTO AVRA' LO STESSO":rem 241
255 PRINT"NOME, SEGUITO DAL SUFFISSO (C)."       :rem 237
260 POKE646,2:PRINT:PRINT" /-----------------------------
    ------/":PRINT                               :rem 227
270 POKE646,1                                    :rem 197
280 PRINT" INSERISCI I SEGUENTI DATI :"          :rem  29
290 PRINT:POKE646,3                              :rem 144
300 INPUT" [<Q>] NOME DEL PROGRAMMA [<W>]";N$    :rem  28
310 IFLEN(N$)>14ORN$=""THENRUN180                :rem 185
320 PRINT"{GIU'} [<Q>] 1←NASTRO{ 3 SPAZI}8←DISCO [<W>]?"
                                                 :rem 132
330 GETN1$:IFN1$=""ORN1$<>"1"ANDN1$<>"8"THEN330 :rem 106
340 N=VAL(N1$):IFLEN(N$)>14ORN$=""THENRUN180     :rem  88
350 POKE646,1:PRINT:PRINT" [<Q>] OK - ATTENDERE - * [<W>]
    "                                            :rem 174
360 FORK=12049TO12270:READCM:POKEK,CM:CK=CK+CM:NEXTK
                                                 :rem  15
370 IFCK<>11393THENPRINT"ERRORE NEI DATA":END   :rem   8
380 FORK=12049TO12270:POKEK-10000,PEEK(K):NEXTK :rem  44

390 PRINT:POKE53281,6:POKE53280,6:POKE646,6      :rem  47
400 PRINT"{CLR}PO43,200:?"CHR$(34)"{WHT}{RVS}L{OFF} PER L
    OAD"CHR$(34)‾:WA197,6"                       :rem   0
410 IFN=8THENPRINT"{ 4 SIN}:LO"CHR$(34);N$+CHR$(34)",8"
                                                 :rem 162
```

```
420 IFN=1THENPRINT"{ 4 SIN}:LO"CHR$(34);N$+CHR$(34)",1":P
    RINT:PRINT:PRINT:PRINT                          :rem 177
430 AG$="(C)":PRINT"{ 5 GIU'}PO43,1:?"CHR$(34)"{WHT}{RVS}
    S{OFF} PER SAVE"CHR$(34)":WA197,4"             :rem 115
440 IFN=1THENPRINT"{ 8 SIN}:SAVE"CHR$(34);N$+AG$+CHR$(34)
    ",";N                                           :rem  78
450 IFN=8THENPRINT"{ 8 SIN}:SAVE"CHR$(34)"@0:"N$+AG$+CHR$
    (34)",";N                                       :rem   9
460 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"SYS64738"         :rem 146
510 CLR:POKE198,9                                   :rem 231
520 POKE631,19:FORI=0TO8:POKE632+I,13:NEXT          :rem  41
530 END                                             :rem 111
```

Snake

C64

Ecco una versione per il vostro Commodore 64 di un popolarissimo e divertente gioco di abilità e destrezza. Si tratta di guidare un serpente attraverso un campo collezionando il maggior numero di bersagli, rappresentati da numeri che appaiono e scompaiono casualmente sullo schermo, evitando gli ostacoli che costellano il campo. Il punteggio viene assegnato tenendo conto del valore del singolo bersaglio; ogni volta che il serpente va a sbattere, però, si perdono 10 punti.

I tasti da usare per giocare sono i seguenti:

Q per andare in alto;
Z per andare in basso;
P per andare a destra;
I per andare a sinistra.

Il gioco prevede 5 differenti livelli di difficoltà.

```
10 REM  SNAKE                                       :rem 183
20 GOTO850                                          :rem  56
30 REM SET VARIABILI                                :rem 198
40 DIMLO(25)                                        :rem 145
50 P=1466:SC=0:CO=0:C=1                             :rem  36
60 D=1:T=59:GOSUB80:PRINT"{HOME}PUNTEGGIO 0{ 3 SPAZI}TEMP
   O 60":GOTO200                                    :rem  99
70 REM SET SCHERMO                                  :rem  72
80 PRINT"{CLR}";:FORQ=1TOSK*300:A=1024+RND(1)*1000:KB=RND
   (1)*15:IFKB=7THENKB=KB+1                         :rem 134
90 POKEA,170:POKEA+54272,KB:NEXT                    :rem 168
100 FORQ=1024TO1064:POKEQ,160:POKEQ+54272,0:NEXT:rem 118
```

```
110 PRINT"{BLK}{RVS}PUNTEGGIO "SC                   :rem 205
120 FORQ=1TO23:PRINT"{RVS} ";SPC(38);" ";:NEXT      :rem 110
130 PRINT"{RVS}{ 39 SPAZI}";:CO=0                   :rem 235
140 POKE2023,160:POKE56295,0                        :rem  30
150 FORQ=1TO25:READLO(Q):POKELO(Q),160              :rem  66
160 POKELO(Q)+54272,(170-T)/7.5:NEXT:RESTORE:LO(1)=P
                                                    :rem  76
170 POKE1298,32                                     :rem  44
180 FORZ=LO(25)+1TOLO(25)+28:POKEZ,32:NEXT:REM  POKE1024+
    40,32                                           :rem  82
190 RETURN                                          :rem 122
200 POKE53280,5:POKE53281,7                         :rem 243
210 TI$="000000"                                    :rem 245
220 RV=2                                            :rem 171
230 POKEP,160:POKEP+54272,RV                        :rem 147
240 T=60-VAL(TI$)                                   :rem 175
250 PRINT"{HOME}{RVS}";TAB(14)"TEMPO "T;:IFT<10THENPRINT"
    {SIN} "                                         :rem 132
260 IFT<0THEN580                                    :rem 179
270 IFPEEK(N)<>160THENPOKEN+54272,RND(1)*8          :rem 204
280 GOSUB370                                        :rem 180
290 P=P+D:C=C+1:IFP=NANDPEEK(N)<>32THEN490          :rem  38
300 IFC=26THENC=1                                   :rem 234
310 IFPEEK(P)>128THEN530                            :rem 137
320 POKELO(C),32:LO(C)=P                            :rem 122
330 IFCO=0ANDRND(1)>.35THENN=0:GOTO420              :rem  36
340 IFCO=1ANDRND(1)>.99-SKTHENPOKEP+54272,RV:GOTO470
                                                    :rem 199
350 REM INPUT MOVIMENTI                             :rem 196
360 GOTO220                                         :rem 102
370 GETA$:IFA$="Q"ANDD<>40THEND=-40                 :rem  21
380 IFA$="I"ANDD<>1THEND=-1                         :rem  41
390 IFA$="P"ANDD<>-1THEND=1                         :rem  49
400 IFA$="Z"ANDD<>-40THEND=40                       :rem 153
410 RETURN                                          :rem 117
420 N=1024+INT(RND(1)*500):IFPEEK(N)<>32THEN420     :rem 165
430 IFN=PTHEN420                                    :rem 198
440 M=INT(RND(1)*9)+49:POKEN,M+128:POKEN+54272,4:rem 251
450 T$=TI$                                          :rem  15
460 TI$=T$:CO=1:GOTO220                             :rem  81
470 POKEN,32:N=0:CO=0                               :rem 215
480 GOTO220                                         :rem 105
490 V=PEEK(P)-176:POKEP+54272,1:IFC=26THENC=1       :rem 151
500 FORQ=1TOV:SC=SC+1:PRINT"{HOME}{RVS}PUNTEGGIO "SC:POKE
    P,PEEK(P)-1                                     :rem  52
510 NEXT                                            :rem 213
520 POKEP,160:POKEP+54272,0:POKEN,32:N=1066:POKELO(C),32:
    LO(C)=P:CO=0:GOTO300                            :rem  85
530 CA=CA+1:F$=TI$                                  :rem 219
540 FORPQ=1TO25:LO(PQ)=0:NEXT:C=1:CO=0:P=1437:POKE198,0:I
    FSC<10THENSC=0                                  :rem 149
```

```
550 IFSC>9THENSC=SC-10                              :rem  92
560 CO=0:TI$=F$                                     :rem  60
570 GOSUB80:D=1:P=1437:GOTO220                      :rem  13
580 IFSC>15+(1/SK)ANDFG=0THENFG=1:GOTO800           :rem 226
590 REM FINE DEL GIOCO                              :rem 234
600 PRINT"{CLR}{ 15 DES}{RVS}FINE GIOCO{OFF}":POKE53280,1
    4:POKE53281,1                                   :rem 169
610 PRINT"{GIU'} HAI REALIZZATO"SC"PUNTI "          :rem  58
620 PRINT"{GIU'} AL LIVELLO "SK*50                  :rem  75
630 IFCA=0THENPRINT"{GIU'} E NON TI SEI MAI SCONTRATO!!!"
    :GOTO650                                        :rem  93
640 PRINT"{GIU'} E TI SEI SCONTRATO"CA"VOLTE";:IFCA=1THEN
    PRINT"{SIN}A";                                  :rem  93
650 PRINT"{GIU'}"                                   :rem 125
660 IFSC<PEEK(820+50*SK)THEN690                     :rem  51
670 POKE820+50*SK,SC:PRINT"{GIU'} NUOVO RECORD.":rem  32
680 PRINT"{ 2 GIU'} VINCI UN'ALTRA PARTITA!":FORX=1TO5000
    :NEXT:CA=0:GOTO50                               :rem 201
690 PRINT"{GIU'} PUNTEGGIO MASSIMO"PEEK(820+SK*50):PRINT"
    {GIU'} AL LIVELLO"SK*50                         :rem  33
700 PRINT"{ 2 GIU'} PREMI {RVS}G{OFF} PER GIOCARE"
                                                    :rem  83
710 PRINT"{GIU'}{ 7 SPAZI}{RVS}S{OFF} PER SMETTERE"
                                                    :rem  65
720 GETC$:IFC$="G"THEN750                           :rem 163
730 IFC$="S"THENPRINT"{ 2 GIU'}{RVS}CIAO!":END      :rem 230
740 GOTO720                                         :rem 109
750 PRINT"{ 2 GIU'}{RVS}{ 4 DES} SCEGLI SECONDO LA TUA AB
    ILITA' ":POKE198,0:CLR                          :rem 109
760 PRINT"{GIU'}{ 11 DES}LIVELLO: DA 1 A 5"         :rem  59
770 PRINT"{GIU'}{ 9 DES}(1 E' IL PIU' FACILE)"      :rem 193
780 GETA$:IFA$<"1"ORA$>"5"THEN780                   :rem  78
790 SK=VAL(A$)/50:GOTO40                            :rem 127
800 FORZ=1TO4:PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}{ 14 DES}TEMPO EXTRA!
    ":FORX=1TO750:NEXT                              :rem  69
810 PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}{ 14 DES}{ 12 SPAZI}"     :rem 189
820 FORX=1TO750:NEXT:NEXT:TI$="000030"              :rem  23
830 FORZ=1TO25:POKELO(Z),160:POKELO(Z)+54272,4:NEXT:T=60-
    VAL(TI$):GOTO220                                :rem 215
840 REM ISTRUZIONI                                  :rem 160
850 PRINT"{CLR}{WHT}{RVS} S N A K E ":POKE53280,6:POKE532
    81,2:PRINTCHR$(8):PRINTCHR$(14)                 :rem 112
860 PRINT"{ 2 GIU'}{ 2 SPAZI}ISTRUZIONI:"           :rem 107
870 PRINT"{GIU'} LO SCOPO DEL GIOCO E' INSEGUIRE IL
    { 6 SPAZI}NUMERO LAMPEGGIANTE";                 :rem 145
880 PRINT" SENZA URTARE CONTRO GLI OSTACOLI O CONTRO LA P
    ROPRIA CODA."                                   :rem 231
890 PRINT" {GIU'} NELLO SCONTRO SI PERDONO 10 PUNTI."
                                                    :rem 119
900 PRINT"{ 14 SIN}{ 3 GIU'}{RVS}PREMI UN TASTO{OFF}
    {GIU'}":POKE198,0                               :rem 122
```

```
910 GETA$:IFA$=""THEN910                                :rem  87
920 PRINT"{CLR}{RVS} S N A K E "                        :rem   3
930 PRINT"{ 2 GIU'}{ 2 SPAZI}ISTRUZIONI:"               :rem 105
940 PRINT"{GIU'} USA I SEGUENTI TASTI:"                 :rem  84
950 PRINT"{ 2 GIU'}{ 12 SPAZI}{RVS}Q{OFF} PER ANDARE IN
    ALTO "                                              :rem  95
960 PRINT"{GIU'}{ 12 SPAZI}{RVS}P{OFF} PER ANDARE A DEST
    RA"                                                 :rem 139
970 PRINT"{GIU'}{ 12 SPAZI}{RVS}I{OFF} PER ANDARE A SINI
    STRA"                                               :rem  47
980 PRINT"{GIU'}{ 12 SPAZI}{RVS}Z{OFF} PER ANDARE IN BA
    { 2 S}O"                                            :rem  34
990 PRINT"{ 2 GIU'} CON UN BUON PUNTEGGIO SI OTTIENE DEL
    { 4 SPAZI}TEMPO SUPPLEMENTARE!!"                    :rem 179
1000 PRINT"{ 3 GIU'}{ 14 SIN}{RVS}PREMI UN TASTO{OFF}":PO
     KE198,0                                            :rem 145
1010 GETA$:IFA$=""THEN1010                              :rem 167
1020 PRINT"{CLR}":GOTO750                               :rem  54
1030 DATA 1298,1299,1399,1398,1397,1297,1273            :rem 174
1040 DATA 1274,1275,1276,1230,1400,1883                 :rem 135
1050 DATA 1882,1881,1880,1879,1877,1296,1272,1432,1433,14
     34,1435,1436                                       :rem 132
```

Le tre vette

C64

Sulle vette di tre montagne ci sono altrettante bombe. Col vostro disco volante dovete far brillare delle mine, situate all'interno di ognuna delle montagne, abbattendo i diaframmi che dividono le caverne sotterranee; in tal modo dovrete far precipitare la bomba il più in basso possibile. Cadendo essa esplode e distrugge la parte soprastante di montagna; guadagnate allora un punteggio proporzionale alla quantità di roccia saltata in aria. Il gioco termina se urtate contro le pareti delle montagne. Nel caso invece che riusciate a far esplodere con successo tutte le bombe, vi troverete di fronte ad altre tre montagne. Per muovervi usate i tasti Q (su), Z (giù), I (sinistra) e P (destra); la barra spaziatrice serve invece, quando vi trovate sufficientemente vicini alle mine, ad azionare i detonatori.

```
10 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}"TAB(13)"
   {RVS}{YEL} LE TRE VETTE ":PRINT"{ 9 GIU'}"   :rem 158
```

```
20 V=53248:POKEV+21,0:POKEV+16,0:POKE2040,192:POKE2041,19
   3:POKEV+39,6                                    :rem 249
30 POKEV+40,0:FORI=12288TO12350:READQ:POKEI,Q:NEXT
                                                   :rem 108
40 FORI=12352TO12357:POKEI,255:NEXT                :rem 102
50 FORI=12358TO12414:POKEI,0:NEXT                  :rem 251
60 FORI=49152TO49287:READQ:POKEI,Q:NEXT            :rem 216
70 VL=54296:W=54276:A=54277:HI=54273:LW=54272      :rem  18
80 FORI=LWTOLW+24:POKEI,0:NEXT                     :rem 214
90 PRINT"{ 3 GIU'}{ 6 SPAZI}PER INIZIARE PREMI UN TASTO"
                                                   :rem  90
100 GETX$:IFX$=""THEN100                           :rem 115
110 POKE53281,12:R=R+1:PRINT"{CLR}{ 5 GIU'}{ 9 SPAZI}
    {RED}Q{ 14 SPAZI}Q{ 14 SPAZI}Q[<2>]";          :rem  28
120 POKE53280,9                                    :rem  41
130 PRINT"{ 8 SPAZI}{RVS}£ [<*>]{OFF}{ 12 SPAZI}{RVS}£
     [<*>]{OFF}{ 12 SPAZI}{RVS}£ {OFF}";           :rem  69
140 PRINT"{ 8 SPAZI}{RVS} {OFF}{RED}+[<2>]{RVS} {OFF}
    { 12 SPAZI}{RVS} {OFF}{RED}+[<2>]{RVS} {OFF}
    { 12 SPAZI}{RVS} {OFF}{RED}+[<2>]";            :rem 105
150 PRINT"{ 8 SPAZI}{RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}{ 12 SPAZI}{RVS}
    { 3 SPAZI}{OFF}{ 12 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}";
                                                   :rem 142
160 PRINT"{ 7 SPAZI}{RVS}£{ 3 SPAZI}[<*>]{OFF}
    { 10 SPAZI}{RVS}£{ 3 SPAZI}[<*>]{OFF}{ 10 SPAZI}{RVS}
    £{ 2 SPAZI}{OFF}";                             :rem  72
170 PRINT"{ 7 SPAZI}{RVS} {OFF} {RED}+[<2>] {RVS} {OFF}
    { 10 SPAZI}{RVS} {OFF} {RED}+[<2>] {RVS} {OFF}
    { 10 SPAZI}{RVS} {OFF} {RED}+[<2>]";           :rem 108
180 PRINT"{ 7 SPAZI}{RVS}{ 5 SPAZI}{OFF}{ 10 SPAZI}{RVS}
    { 5 SPAZI}{OFF}{ 10 SPAZI}{RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}";
                                                   :rem 145
190 PRINT"{ 6 SPAZI}{RVS}£{ 5 SPAZI}[<*>]{OFF}{ 8 SPAZI}
    {RVS}£{ 5 SPAZI}[<*>]{OFF}{ 8 SPAZI}{RVS}£{ 3 SPAZI}
    {OFF}";                                        :rem  75
200 PRINT"{ 6 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}{RED}+[<2>]
    { 2 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 8 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}
    {RED}+[<2>]{ 2 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 8 SPAZI}{RVS} {OFF}
    { 2 SPAZI}{RED}+[<2>]";                        :rem 102
210 PRINT"{ 6 SPAZI}{RVS}{ 7 SPAZI}{OFF}{ 8 SPAZI}{RVS}
    { 7 SPAZI}{OFF}{ 8 SPAZI}{RVS}{ 4 SPAZI}{OFF}";
                                                   :rem 139
220 PRINT"{ 5 SPAZI}{RVS}£{ 7 SPAZI}[<*>]{OFF}{ 6 SPAZI}
    {RVS}£{ 7 SPAZI}[<*>]{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}£{ 4 SPAZI}
    {OFF}";                                        :rem  69
230 PRINT"{ 5 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 3 SPAZI}{RED}+[<2>]
    { 3 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 6 SPAZI}{RVS} {OFF}{DES}
    { 2 SPAZI}{RED}+[<2>]{ 3 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 6 SPAZI}
    {RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}{RED} +[<2>]";            :rem 134
240 PRINT"{ 5 SPAZI}{RVS}{ 9 SPAZI}{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}
    { 9 SPAZI}{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}{ 5 SPAZI}{OFF}";
                                                   :rem 142
```

```
250 PRINT"{ 4 SPAZI}{RVS}£{ 9 SPAZI}[<*>]{OFF}{ 4 SPAZI}
    {RVS}£{ 9 SPAZI}[<*>]{OFF}{ 4 SPAZI}{RVS}£{ 5 SPAZI}
    {OFF}";                                      :rem  72
260 PRINT"{ 4 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 4 SPAZI}{RED}+[<2>]
    { 4 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 4 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 4 SPAZI}
    {RED}+[<2>]{ 4 SPAZI}{RVS} {OFF}{ 4 SPAZI}{RVS} {OFF}
    { 4 SPAZI}{RED}+[<2>]";                      :rem 108
270 PRINT"{ 4 SPAZI}{RVS}{ 11 SPAZI}{OFF}{ 4 SPAZI}{RVS}
    { 11 SPAZI}{OFF}{ 4 SPAZI}{RVS}{ 6 SPAZI}{OFF}";
                                                 :rem 145
280 PRINT"{RVS}[<*>]{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}£ {OFF}
    { 4 SPAZI}{RED}+[<2>]{ 4 SPAZI}{RVS}¯[<*>]{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}£ {OFF}{ 4 SPAZI}{RED}+[<2>]
    { 4 SPAZI}{RVS}¯[<*>]{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}£ {OFF}
    { 4 SPAZI}{RED}+[<2>]";                      :rem 170
290 PRINT"{RVS}{ 40 SPAZI}{OFF}"                 :rem  16
300 GOSUB840:POKEV,25:POKEV+1,55:POKEV+21,1:POKEV+16,0
                                                 :rem   9
310 DB(1,1)=1233:DB(2,1)=1248:DB(3,1)=1263       :rem  85
320 POKEV+31,0                                   :rem   5
330 SYS (49152) :IF PEEK(179)=1 THEN GOSUB400    :rem 124
340 LM=3*R:IFRND(1)*100<LMTHENI=INT(RND(1)*3+1):POKE178,I
                                                 :rem 105
350 IFPEEK(1273)=32ANDPEEK(1233)<>32THENBD=1:GOTO560
                                                 :rem  46
360 IFPEEK(1288)=32ANDPEEK(1248)<>32THENBD=2:GOTO560
                                                 :rem  60
370 IFPEEK(1303)=32ANDPEEK(1263)<>32THENBD=3:GOTO560
                                                 :rem  47
380 IF(PEEK(V+31)AND1)=0THEN330                  :rem  12
390 GOTO710                                      :rem 109
400 XP=PEEK(V)+256*(PEEK(V+16)AND1)+16           :rem 124
410 IFXP>255THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR2:POKEV+2,XP-256:GOT
    O430                                         :rem  13
420 POKEV+16,PEEK(V+16)AND253:POKEV+2,XP         :rem 148
430 POKEV+3,PEEK(V+1)+5:POKEV+21,3               :rem 218
440 RW=INT((PEEK(V+3)-54)/8):C=INT(XP/8):I=1024+40*RW+C:K
    L=PEEK(I)                                    :rem  91
450 IFPEEK(I)=32ANDPEEK(I-1)=160THENGOSUB480:GOTO470
                                                 :rem 166
460 IFPEEK(I)=43ANDPEEK(I-1)=160THENGOSUB480     :rem 155
470 POKEV+21,1:RETURN                            :rem  37
480 IFC<10THENC=9:GOTO510                        :rem 252
490 IFC<25THENC=24:GOTO510                       :rem  48
500 C=39                                         :rem 129
510 POKEVL,15:POKELW,220:POKEHI,68:POKEW,129:POKEA,15
                                                 :rem  29
520 POKE984+40*RW+C,32                           :rem 204
530 POKE1024+40*RW+C,32                          :rem 239
540 POKE1064+40*RW+C,32                          :rem 244
550 FORTM=1TO10:NEXT:POKEA,0:POKEW,0:RETURN      :rem  73
```

```
560 LV=0                                              :rem 170
570 POKEDB(BD,1),32:DB(BD,1)=DB(BD,1)+40:IFPEEK(DB(BD,1))
    <>32THEN590                                       :rem  53
580 POKEDB(BD,1),81:POKEDB(BD,1)+54272,2:LV=LV+1:SC=SC+LV
    :GOSUB840:GOTO570                                 :rem 183
590 POKEVL,15:POKEW,129:POKEA,15:POKELW,200:IFBD=3THEN670
                                                      :rem  26
600 IFBD=1THENSP=1264:GOTO620                         :rem   0
610 SP=1279                                           :rem  74
620 FORI=SP+40*LVTOSPSTEP-40:FORJ=4TO14               :rem 250
630 POKEI+J,32:POKE53281,J:POKEHI,INT(RND(1)*20+2):NEXT:N
    EXT                                               :rem 156
640 POKE53281,12:POKEVL,0                             :rem 194
650 IFPEEK(1233)=32ANDPEEK(1248)=32ANDPEEK(1263)=32THEN11
    0                                                 :rem  61
660 GOTO330                                           :rem 107
670 FORI=1298+40*LVTO1298STEP-40:FORJ=0TO6            :rem  46
680 POKEI+J,32:POKE53281,J:POKEHI,INT(RND(1)*20+2):NEXT:N
    EXT                                               :rem 161
690 POKE53281,12:POKEVL,0                             :rem 199
700 GOTO650                                           :rem 107
710 FORI=LWTOLW+24:POKEI,0:NEXT                       :rem   6
720 FORI=15TO0STEP-1:POKE12288+INT(RND(1)*60),0:POKE12288
    +INT(RND(1)*60),1                                 :rem  40
730 POKEVL,I:POKEW,129:POKEA,15:POKEHI,40:POKELW,200:NEXT
                                                      :rem 113
740 POKEV+21,0                                        :rem  10
750 PRINT"{CLR}{CYN}";:POKE53281,0:POKE53280,0        :rem 105
760 PRINT"{ 15 SPAZI}FINE GIOCO{ 9 GIU'}"             :rem 154
770 PRINT"{ 8 SPAZI}IL TUO PUNTEGGIO E'";SC           :rem 235
780 PRINT"{ 3 GIU'}{PUR}{ 10 SPAZI}PREMI {RVS}G{OFF} PER
    GIOCARE"                                          :rem 136
790 PRINT"{GIU'}{ 16 SPAZI}{RVS}S{OFF} PER SMETTERE
    { 2 GIU'}"                                        :rem 235
800 GETX$:IFX$=""THEN800                              :rem 129
810 IFX$="G"THENRUN                                   :rem 144
820 IFX$="S"THENEND                                   :rem 127
830 GOTO800                                           :rem 108
840 PRINT"{HOME}{ 24 GIU'}{BLU}{ 13 SPAZI}PUNTEGGIO:";SC;
                                                      :rem  47
850 RETURN                                            :rem 125
860 DATA0,28,0,0,62,0,0,127,0,0,201,0,0,201,0,0,255,0,31,
    255,248,63,255,252                                :rem  86
870 DATA127,255,254,255,255,255,127,255,254,63,255,252,31
    ,255,248,7,255,224                                :rem 194
880 DATA7,255,224,1,255,128,0,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
    ,0                                                :rem  57
890 DATA165,197,133,180,169,0,133,179,165,180,201,60,208,
    4,169,1,133,179,165                               :rem 233
900 DATA180,201,62,208,4,169,1,133,178,165,180,201,12,208
    ,4,169,2,133,178,165                              :rem 255
```

```
910 DATA180,201,33,208,4,169,3,133,178,165,180,201,41,208
    ,4,169,4,133,178,165                              :rem   4
920 DATA178,201,1,208,10,173,1,208,206,1,208,206,1,208,96
    ,201,2,208,10,173,1                               :rem 171
930 DATA208,238,1,208,238,1,208,96,201,3,208,22,206,0,208
    ,206,0,208,173,0,208                              :rem 236
940 DATA201,254,144,8,173,16,208,41,254,141,16,208,96,238
    ,0,208,238,0,208,173                              :rem   5
950 DATA0,208,201,2,176,8,173,16,208,9,1,141,16,208,96
                                                      :rem 145
```





dalla biblioteca Jackson informatica per tutti

Rita Bonelli, Luciano Pazzucconi, Fabio Racchi
COMMODORE 16: SEMPRE DI PIÙ
Un libro sul Commodore 16 per approfondire le conoscenze sulla macchina e sul suo BASIC.
cod. 427B Pag. 336
Lire 35.000 Con cassetta

David Lawrence
TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE SUL COMMODORE 64
L'arte della buona programmazione alla portata di chiunque possegga un Commodore 64.
cod. 575D Pag. 176
Lire 16.500

Daria Gianni, Carlo Tognoni
MSX: IL BASIC
Il primo libro sul BASIC MSX, che unisce le caratteristiche di un manuale di riferimento a quelle di un buon testo didattico di programmazione.
cod. 417D Pag. 216
Lire 20.500

Brian Lloyd
I TUOI AMICI COMMODORE 16 E PLUS 4
Anche i computer hanno un cuore: impara a programmare con i tuoi amici C16 e Plus 4.
cod. 423B Pag. 168
Lire 16.000

Rodnay Zaks
IL TUO PRIMO COMPUTER
Una semplice introduzione al mondo dei personal orientata ad utenti alla loro prima esperienza con il computer.
cod. 351D Pag. 240
Lire 25.000

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON – Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 per contributo fisso **spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca
n° ____________

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura
Partita I.V.A.
ORDINE MINIMO L. 50.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON